

Máster en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato,
Formación Profesional y Enseñanzas de Idiomas.
Especialidad Humanidades.

2017/2018.

La selección de materiales curriculares de Ciencias
Sociales en la ESO.

 Assassins Creed Origins. Otra forma de
aprender.

Realizado por: Ana Sofía Alonso Martín.

Dirigido por: Julián Plata Suárez.

ÍNDICE

Resumen	Pág. 3.
Introducción	Pág. 4-5.
¿Qué son los materiales curriculares? ¿Qué son los materiales pedagógicos? ¿Cómo se establecen?	Pág. 5-7.
Planteamiento del problema	Pág. 7-9.
Método y procedimiento. Alternativa.	Pág. 9-27.
Resultados. ¿Qué se puede aprender?	Pág. 27-28.
Conclusiones y propuestas de mejora.	Pág. 28-30.
Bibliografía	Pág. 31-34.

RESUMEN

El presente proyecto nos proporciona una alternativa a la educación convencional utilizando para ello un videojuego del que se puede derivar conocimientos sobre la Geografía y la Historia. Pone de relieve las nuevas tecnologías y sus usos en el proceso de enseñanza-aprendizaje además de relacionar la enseñanza con el ocio del alumnado. Hablamos entonces de una propuesta innovadora donde la atención y la construcción del conocimiento por parte del alumnado es el objetivo.

Palabras claves: *enseñanza, aprendizaje, Assassins Creed, Historia, Geografía.*

ABSTRACT

The present project provides us an alternative to conventional education using a video game which can give us knowledge about Geography and History. It highlights the new technologies and their uses in the teaching-learning process and link with student leisure. The objectives with an innovative proposal are the attention and construction of knowledge on the part of students.

Keywords: teaching, learning, Assassin's Creed, History, Geography.

INTRODUCCIÓN

El presente proyecto pretende poner de relieve que además de las clásicas formas de mostrar a los alumnos los diferentes contenidos de asignaturas tan densas como Geografía e Historia, existen otras alternativas, más allá de las innovadoras TICs, como son las lecciones a través de videojuegos.

A lo largo del desarrollo de la presente propuesta nos daremos cuenta de que, aunque pueda ser un tema controversial por el hecho de la edad establecida, existen videojuegos que recogen temática histórica muy útil para la enseñanza. En la alternativa que expondremos esta dificultad quedará saldada puesto que los alumnos no tendrán que jugar al juego en sí, sino que el educador será quien escoja y diferencie aquellas secuencias adaptadas a su edad y al contenido histórico que deben aprender.

Uno de los problemas al que me enfrento al realizar este proyecto es la escasa biografía a la que recurrir para su elaboración, esto se debe a que tratamos algo nuevo y con escasa presencia en fuentes impresas. De hecho, más allá de algunos profesionales de la educación que han reconocido el potencial de este videojuego en lo que a enseñanza se refiere, poco más podemos encontrar. No obstante, cabe destacar que algunos profesionales y la propia compañía de Ubisoft (creadora del videojuego que utilizaremos) se han puesto manos a la obra y trabajan en una versión didáctica del juego. Sin embargo, si utilizásemos esta opción tendríamos el inconveniente de las herramientas necesarias (Play Station, mandos, videojuego en sí, etc.) además que no se adaptaría tanto como el montaje específico que propondré en este proyecto.

Tras lo explicado no es de extrañar que la bibliografía a la que puedo recurrir es básicamente telemática, y ésta se ciñe al ámbito de web de videojuegos o de la propia compañía Ubisoft. Realmente este es uno de los problemas principales al realizar una propuesta innovadora donde el esfuerzo radica en la propia creatividad y el uso que le demos a ésta.

Debemos tener en cuenta que a lo largo de este trabajo expondremos aquellos fotogramas y los contenidos que utilizaremos para la construcción del tema concreto que nos ocupa. Recalamos que en la práctica en sí todas las imágenes que utilizamos en el presente proyecto se recogen en un Prezi que hemos realizamos y que está disponible al público,

sin embargo, para profundizar y exponer nuestra propuesta hemos tenido que adjuntar, en este caso, imagen a imagen para explicar la innovación en sí. Con todo esto quiero decir que a la hora de llevar este proyecto a la práctica utilizaríamos el prezi mencionado, pero en este caso para recogerlo por escrito hemos adjuntado las imágenes para su explicación.

En resumen, pretendemos que el alumnado aprenda a través de otros métodos que consideramos pueden ser eficaces bien sea por su innovación como por su presencia en la vida cotidiana del alumnado haciendo más ameno y entretenido el proceso de enseñanza-aprendizaje.

MATERIALES CUARRICULARES Y MATERIALES PEDAGÓGICOS. ¿QUÉ SON? ¿CÓMO SE ESTABLECEN?

Existen dos tipos de materiales en el ámbito educativo, estos son: los materiales curriculares y los materiales pedagógicos. Tenemos que hacer hincapié en qué son y cómo se establecen dado que nuestra propuesta se enmarca en uno de estos grupos.

Los materiales curriculares aparecen con la LOGSE (1990) y están definidos como aquellos libros de textos y otros materiales editados que profesores y alumnos emplean en los centros educativos. Estos materiales editados deben seguir unos pasos para su aprobación y posterior utilización en los centros de enseñanza, estos pasos son:

- Aprobación por el MEC y por Comunidades Autónomas.
- Presentación de un proyecto editorial por nivel o etapa que debe recoger todo lo regulado en los Reales Decretos.
- La aprobación del proyecto supone la autorización de libros y materiales que surjan de él.
- Los libros y materiales que se editen deben reflejar lo contenido en el proyecto editorial.
- Una vez editado se enviará al MEC y Comunidad Autónoma un ejemplar de cada libro y material.¹

¹ Bello González C., González Carracedo A. I., Plata Suárez J., Quintero Rodríguez S. y Varela Calvo C. *Reflexiones en torno a la aprobación de libros de textos y materiales didácticos*. Universidad de La Laguna. Pág. 118.

Estos pasos, como se puede observar en el artículo al que hicimos referencia, no existían con la LGE de 1970, sino que fueron introducidos con la LOGSE al igual que el propio concepto de materiales curriculares.

Por otro lado, los materiales pedagógicos son aquellos elaborados por el educador en función de las necesidades del alumnado. Son todas aquellas herramientas y recursos que facilitan la enseñanza por parte del docente, así como el aprendizaje por parte del alumnado. Este tipo de material es habitual en las aulas educativas puesto que, aunque los materiales curriculares recogen alternativas y refuerzos para atender a la diversidad que existen en los centros, el profesorado siempre tiene su forma de dar las clases y crea sus propios materiales atendiendo a las diferentes necesidades generadas en sus aulas.

Dada la distinción entre ambos materiales parece claro que la propuesta que haremos se enmarcaría en el segundo grupo, materiales pedagógicos, dado que es realizada por un profesor, “profesora” en este caso, atendiendo a las necesidades y más importante aún, inquietudes y hobbies del alumnado. Esto es de destacar puesto que desde mi punto de vista podemos llevar a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje más eficaz si tenemos en cuenta las preferencias del alumnado, esto es, sus propios hobbies. De esta forma su implicación será mayor dado que a través de un popular videojuego estarán llevando a cabo el proceso de enseñanza-aprendizaje y al ser innovador para ellos será mucho más sencillo llevar a cabo la construcción del conocimiento.

Aún tratándose esta propuesta de un material pedagógico se regirá, como aclararemos más adelante, por los criterios y contenidos establecidos por el currículo de enseñanza. no debemos olvidar que los materiales pedagógicos nos sirven para facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no para alterar los contenidos a tratar.

Desde mi punto de vista los materiales pedagógicos deben poseer ciertas características que faciliten la tarea mencionada. Estas características son:

- Utilización: su uso debe ser sencillo, sin necesidad de mucha aparatología. Además, debe tratarse de un recurso que esté disponible cuando se necesite.
- Adaptabilidad: el material debe poder ser utilizado en diversos contextos.
- Modificable: no puede ser un recurso inamovible puesto que todo siempre cabe mejorar y los contenidos y/o circunstancias pueden provocar la alteración del material.

- Propiciar la construcción del conocimiento: esta característica es fundamental y fácil de conseguir dado que todos o casi todos los materiales didácticos recogen información.
- Interesante y que genere motivación: esto contribuirá a la facilidad de la enseñanza y el aprendizaje.

Dicho esto, creo que la propuesta que más adelante expondré cumple estos requisitos, además de ser innovadora introduciendo en el aula los videojuegos.

PLANTEAMIENTO DEL PROBLEMA DE INNOVACIÓN.

- QUÉ EXISTE, CUÁL ES LA REALIDAD.

Tradicionalmente la asignatura de Geografía e Historia ha sido tachada, en nombre del alumnado, como aburrida o densa. Esto se debe a que la mayoría del profesorado recurre a los libros de texto, fichas, vídeos o películas para su enseñanza. Con ello no quiero decir que su labor esté mal realizada ni mucho menos. Tan solo que quizás esté algo anticuada o no despierte el interés del alumnado por su ya normalidad en el aula.

Las herramientas más comunes para el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia se basan principalmente en las mencionadas antes. Los alumnos ya están acostumbrados a los libros y a las “típicas” películas sobre hechos históricos relevantes por lo que a veces es muy difícil llamar su atención sobre temas relevantes para su educación.

A pesar del empleo de películas y/o fichas, esta materia sigue siendo vista por los educando como teórica, es decir, para ellos es solo temario sin presencia de cosas prácticas. Aunque el profesorado se esfuerce en proponer trabajos, esquemas, entre otros.

Todo lo mencionado lo derivo de mi experiencia durante las prácticas del máster que realicé en un centro escolar. A medida que me iba acostumbrando a las aulas y a los alumnos pude extraer sus actitudes con respecto a las clases de Geografía e Historia y llegué a ver diferentes prácticas docentes que iban desde dar las lecciones a través del libro, leyendo y marcando ejercicios, hasta docentes que proyectaban las ideas más relevantes del contenido a través de programas como el Power Point.

Mi percepción ante esto fue la siguiente: las clases donde los contenidos se daban empleando solo el libro de texto eran más aburridas y los alumnos estaban menos implicados de hecho, muchos ni siquiera prestaban atención. Por otro lado, aquellas clases donde el libro solo suponía un apoyo y se empleaban proyecciones preparadas eran más amenas y despertaban mayor interés por parte del alumnado.

En los últimos años no cabe duda de que se han ido introduciendo las TICs (Tecnologías de la información y la comunicación), éstas constituyen herramientas y recursos a través de cualquier soporte tecnológico, como móviles, tablets, ordenadores, etc., donde es posible buscar, procesar y compartir información.

Con el siglo XXI hemos entrado en el siglo de la tecnología y es poco común que los alumnos no posean o tengan acceso a soportes tecnológicos con conexión a internet. Por ello es por lo que la enseñanza ha tenido que reciclarse e incluir dicha tecnología en el proceso de enseñanza-aprendizaje. De esta forma la educación se intenta adaptar a los tiempos, así como a las necesidades e inquietudes del propio alumnado.

El profesorado, en su mayoría, intenta adaptar sus clases para que los alumnos las vean atractivas e interesantes y a mí misma, como “profesora”, también me parece una tarea ardua y complicada ya que no solo tenemos que controlar la tecnología como nuestros propios alumnos hacen, sino que debemos llevar a cabo lecciones de forma creativas para no caer en la rutina. Esto en sí ya es complicado dado que existen diversos temas, por lo menos en el ámbito de mi especialidad, en los que no podemos pasar por encima y la teoría se hace dura, pero como profesores creo que nuestra labor es y será llevar a cabo una enseñanza adaptada a los tiempos, aunque esto conlleve pasar horas y horas pensando como hacerlo de forma creativa.

El personal docente debe reciclarse de forma continua y aplicar aquellas tecnologías que van surgiendo e interviniendo en la educación. Aunque pueda sonar algo duro o extremista, los libros, cada vez más, están siendo considerados como material anticuado. En mi opinión, los materiales impresos están bien si los utilizamos como guía en el proceso de enseñanza-aprendizaje, pero no para seguirlos al pie de la letra y demos todas las lecciones a través de él, pues esto constituye una práctica habitual y cuanto menos no motivadora. La tecnología supone un recurso más en la enseñanza y si buscamos formas creativas para su uso los alumnos estarán mucho más implicados.

Soy consciente que la mayoría de las instituciones escolares cuenta con ordenadores y/o tablets para su empleo en la enseñanza, pero también tengo conocimiento de que los alumnos en muchos casos ya conocen estas herramientas puesto que están presentes en sus mismos hogares. Desde mi punto de vista lo ideal es utilizar la tecnología, el entretenimiento y la enseñanza de forma conjunta, de esta forma el proceso de construcción del conocimiento será mucho más efectivo.

La realidad con esta materia, Geografía e Historia, es que se trata de una asignatura muy teórica, como ya apuntamos, sin embargo, creo que el profesorado debería esforzarse más en la creatividad a la hora de llevar a cabo las lecciones para hacer cambiar en los alumnos la visión sobre esta asignatura. Durante mis prácticas no fui testigo de clases innovadoras por lo que mi propósito es que los alumnos sean capaces de ver más allá de un videojuego, ya que de forma subconsciente estarán aprendiendo. Esto es importante porque de esta forma los educandos retendrán la información al acordarse de cómo se llevó a cabo la clase, no es lo mismo leer un apartado en un libro que aprender de forma interactiva y extrayendo información de algo que conocías, pero no eras consciente de su funcionalidad.

Me queda claro que la realidad en las aulas de geografía e Historia se basan en las técnicas tradicionales de aprendizaje y aunque esto no es malo si sería conveniente alternar el uso del libro con herramientas y recursos que los propios alumnos consideran atractivos.

MÉTODO Y PROCEDIMIENTO

- ALTERNATIVA.

Tras la explicación de los diferentes métodos tradicionales y la presencia de las TICs, aún un poco escasas en las aulas, debo decir que mi propuesta se basa en la utilización de un conocido videojuego en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la Geografía e Historia. Esta propuesta está basada en las carencias que presentan las herramientas habituales y se debe a mi experiencia en las prácticas realizadas, pues sin ésta no habría vivido las sensaciones que despiertan los diferentes métodos implicados en la educación, así como la percepción de éstos por parte del alumnado.

Antes de comenzar con el videojuego en sí, debo recalcar que he escogido este método a mi entender innovador y curioso, porque los alumnos cada vez más están en contacto con

las diferentes tecnologías sobre todo con los videojuegos². Esto hizo surgir la idea de que ya que se trata de algo que utilizan normalmente y les gusta ¿por qué no emplearlo para que aprendan? Además, el hecho de escoger un juego es como si utilizáramos una canción que recoja contenido histórico, no es habitual, por lo que la implicación del alumnado será mayor y su predisposición mucho más alta.

El videojuego que utilizo en mi propuesta es el Assassins Creed (El Credo Asesino), es un videojuego de la compañía Ubisoft creado por Patrice Désilets y Jade Raymond y que está disponible para Play Station, PC y Xbox. A lo largo de este trabajo también podemos encontrar el título del juego “Assassins Creed” escrito como AC dado que es su abreviatura.

Este videojuego muestra diferentes épocas históricas y a diferentes personajes tanto reales como fantásticos. Sin embargo, he escogido este y no otro por la realidad histórica que en él se muestra, dado que se realizan arduas investigaciones para que contengan la máxima realidad histórica posible.

Assasins Creed no solo es un videojuego, sino que son una serie de ellos, en la siguiente imagen podemos ver los videojuegos disponibles y las épocas históricas que abarcan.

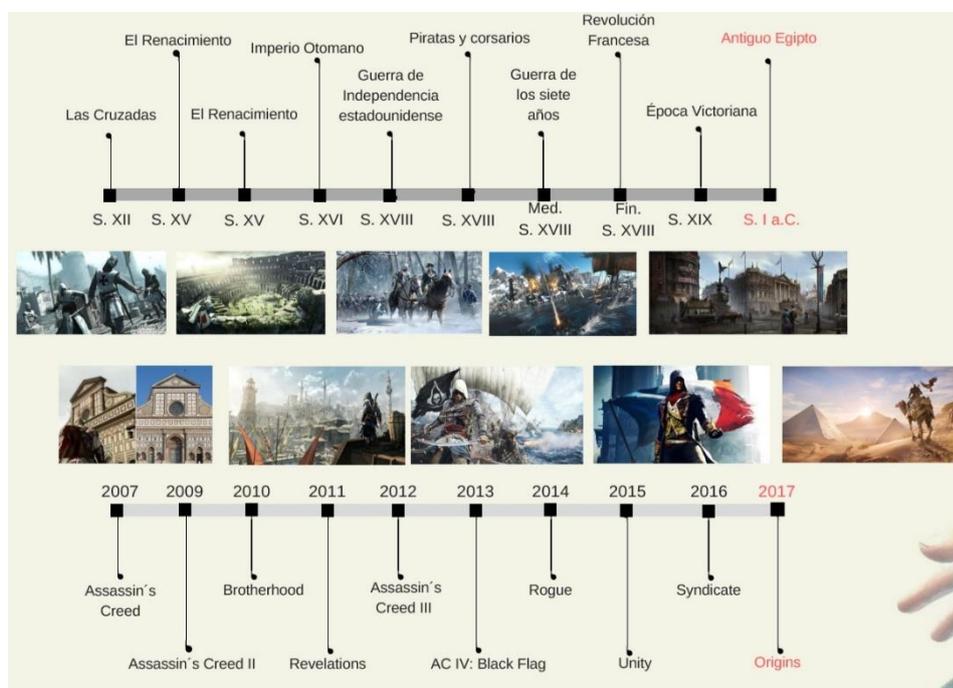


Imagen 1. Diseño que recoge la colección Assassins Creed y las épocas que tratan.

² <http://www.rtve.es/noticias/20150929/14-millones-espanoles-juegan-habitualmente-videojuegos-40-poblacion/1228941.shtml> En este artículo se recoge que un 40% de la población española utiliza videojuegos de forma habitual y los jóvenes entre 11 y 14 años ocupan la franja con más jugadores.

En la ilustración expuesta se recogen dos ejes cronológicos, el superior contiene las diferentes épocas que tratan los diversos videojuegos y el inferior se corresponde con los títulos de éstos y su año de lanzamiento. Las capturas que aparecen en el centro son fotogramas significativos de los diferentes videojuegos. Con respecto a la ilustración mostrada vemos que el último juego de la colección está resaltado en color rojo, esto se debe a que, si bien es el último lanzamiento, por el momento, de esta colección si observamos el eje cronológico que sigue la secuencia histórica, no debería encontrarse en esa posición sino, en primer lugar. Sin embargo, la compañía creadora del videojuego está sacando ahora contenido histórico/ficción anterior a los demás ya existentes.

Para aclarar la imagen en sí detallamos:

Assassins Creed	Cruzadas
AC II	El Renacimiento
AC Brotherhood	El Renacimiento
AC Revelations	Imperio otomano
AC III	Guerra de Independencia estadounidense
AC IV Black Flag	Piratas y corsarios
AC Rogue	Guerra de los 7 años
AC Unity	Revolución francesa
AC Syndicate	Época victoriana
AC Origins	Antiguo Egipto

Cuadro con los juegos de AC y sus respectivas épocas históricas. Fuente: Creación propia.

Antes de que tratemos la propuesta en profundidad, debemos detenernos en un tema crucial, ya mencionado en la introducción, y que podrá generar controversia a la hora de llevar a cabo esta propuesta en un aula. El tema controvertido es el de la edad, esto lo decimos porque la edad oficial para utilizar el videojuego está establecida en los 18 años, esto no es de extrañar pues el juego en sí contiene a medida que se avanza imágenes de

violencia. La violencia a la que hemos aludido no es más que aquella que podría aparecer en cualquier película sin embargo aún así no la creemos oportuna. En este entorno lúdico la edad viene establecida por el sistema Pan European Game Information (PEGI) el cual se encarga de establecer las edades adecuadas a cada producto. En nuestro caso la edad establecida por PEGI es de 18 años. Todo esto hizo en un principio que me plantease si este videojuego era el idóneo para realizar mi propuesta innovadora, y tras sopesar los a favor y contras llegué a una conclusión que puede ser beneficiosa tanto para el profesorado como para los alumnos, padres y resto de implicados en la enseñanza. He concluido que, en vez de jugar al videojuego en sí para extraer las imágenes en el acto, es decir en el aula, y que así los alumnos se implicaran, lo mejor sería extraer por mi propia cuenta las diferentes temáticas e imágenes que considero relevantes del videojuego. Con ellas llevaré a cabo un montaje que no contenga escenas violentas ni nada que no convenga al alumnado. De esta forma, los alumnos solo se beneficiarían de lo positivo del juego como son sus contenidos históricos ya sean épocas, lugares, vestimentas, costumbres, personajes, etc.. Tras establecer estos criterios me asaltó la duda de si esto haría la clase menos atractiva y amena, pero tengo claro que, aunque no jueguen al videojuego en sí, sí que reconocerán al jugador principal y se les hará divertido ver que de un videojuego también pueden aprender Geografía e Historia.

Además, tras las dudas principales expuestas también reconocemos que jugar al juego en sí sería algo caótico, no solo por las imágenes o secuencias que pueden aparecer, pues esto queda saldado si utilizamos la versión didáctica del videojuego, ya que existe dicha versión. Pero aun así el hecho de jugar no creo que fuese tan beneficioso como utilizar sus fotogramas para llevar a cabo la lección. Esto lo resalto porque si jugásemos en un aula a este juego perderíamos muchísimo tiempo dado que todos los alumnos querían jugar y sería más fácil que perdiesen el hilo del tema si no están pendientes del juego cuando les toque a los demás.

Igualmente somos conscientes de que los videojuegos pueden verse como fuentes de violencia, comportamientos disruptivos o focos de adicción. En este caso mi planteamiento sorteará estos inconvenientes puesto que como ya explicamos no jugaremos al juego en sí. Lo dicho es importante tenerlo en cuenta porque de esta forma también propiciaremos una respuesta positiva en el entorno docente de un centro escolar, así como con las familias del alumnado. Por todo ello creo que mi propuesta es la más correcta para salvaguardar los diferentes obstáculos.

El hecho de emplear un videojuego no solo genera ventajas en el ámbito de captar la atención, sino que también abre la puerta a un mundo de ocio del que es posible aprender ya que existen versiones didácticas de juegos tan solicitados como el que nosotros utilizaremos. Si somos capaces de que los alumnos escojan versiones didácticas en su tiempo de ocio estarán aprendiendo mientras se divierten.

El siguiente paso tras concluir lo dicho fue escoger el tema y videojuego (ya que cada uno trata una época histórica diferente) que utilizaría en mi propuesta, y me decanté por el último estrenado: el Assassins Creed Origins, este juego abarca el período egipcio y nos proporciona muchas imágenes y secuencias de las que los alumnos podrán extraer información valiosa para la confección del tema.

El videojuego que hemos señalado como el escogido para este proyecto, al igual que el resto de la colección, se ha creado tras arduas investigaciones. Normalmente el período entre el lanzamiento de un videojuego y el siguiente de esta colección le llevaba a Ubisoft un lapso de un año, sin embargo, para poder disfrutar del Assassins Creed Origins hubo que esperar un poco más. El por qué de esto lo encontramos en que la investigación previa a la creación del material visual se alargó y tuvieron que trabajar durante años con historiadores y egiptólogos. Como el propio José Araiza, productor de Ubisoft, dijo: “*no solo queríamos replicar la cultura sino honrarla*” (Oct. 2017).

Aunque utilicemos un material pedagógico, éste debe adecuarse a los criterios y contenidos establecidos en los currículos de enseñanza, así como a los propios alumnos y necesidades del aula, el hecho de que el material empleado contenga información verídica ayuda en gran medida en esta propuesta y por ello es el elegido.

Lo último mencionado no supone un problema ya que el currículo de Historia recoge los diferentes períodos históricos y obviamente también recoge la época egipcia. Aún así concretaremos el criterio y contenido por el que nos regiremos en esta propuesta de innovación e igualmente nuestro montaje que incluye las imágenes e información extraída del videojuego irá en consonancia con los contenidos que establece el currículo. Es decir, esta propuesta se regirá y llevará a cabo con el fin de que los educandos construyan el conocimiento sobre aquello que establece el currículo, tan solo cambiará la herramienta que es lo que constituye el elemento innovador de la presente propuesta.

La siguiente propuesta está dirigida al segundo curso de la Educación Secundaria Obligatoria. Más concretamente se centra en el criterio de evaluación número 3 y sus contenidos.

<p>Criterio de evaluación</p> <p>3. Ubicar en el tiempo y en el espacio las primeras civilizaciones fluviales: Egipto y Mesopotamia haciendo uso de diversos instrumentos y recursos (mapas, ejes cronológicos, frisos temporales, etc.), e identificar en ellos algunos de sus hitos más importantes (primeras concentraciones urbanas, aparición de la escritura, etapas de sus respectivos procesos históricos, etc.), para analizar los fenómenos de diacronía y sincronía, caracterizar los elementos básicos que las conformaron (sociedad, política, economía, religión y arte) y valorar sus principales aportaciones a la humanidad, mediante el tratamiento de la información en diferentes fuentes y la comunicación del conocimiento adquirido.</p> <p>El criterio nos permitirá evaluar si el alumnado es capaz de ubicar en el espacio y en el tiempo las primeras culturas mesopotámicas y la civilización egipcia a través de la construcción e interpretación de ejes cronológicos y mapas temáticos, y de diferenciar entre fuentes ágrafas y escritas e interpretarlas para caracterizar y describir sus respectivas formas de organización social, económica y política, así como las etapas y el proceso de expansión del antiguo Egipto, usando un vocabulario específico y valorando la gran aportación que supuso la invención de la escritura para la humanidad y para la investigación histórica. Asimismo se constatará que el alumnado describe y localiza en mapas ejemplos significativos del patrimonio arquitectónico de estas civilizaciones, adquiriendo consciencia de su importancia como legado histórico y comunica el conocimiento adquirido haciendo uso de diferentes procedimientos (mapas conceptuales de sus principales rasgos culturales, como las características de la religión egipcia, el papel del hombre y de la mujer, etc.).</p>	<p>COMPETENCIAS: CMCT, CD, AA, CEC</p>	<p>BLOQUE DE APRENDIZAJE III: LA HISTORIA</p>
--	--	---

Imagen 2. Criterio de evaluación del Currículo de Geografía e Historia establecido por la LOMCE para Canarias para 2º ESO.

<p>Estándares de aprendizaje evaluables relacionados</p> <p>58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 65, 66.</p>	<p>Contenidos</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Localización en el tiempo y en el espacio de las primeras civilizaciones fluviales: Egipto y Mesopotamia. 2. Identificación de algunos de los hitos más importantes de la Edad Antigua (primeras concentraciones urbanas, aparición de la escritura, etapas de sus respectivos procesos históricos, etc.), para analizar los fenómenos de diacronía y sincronía. 3. Caracterización de los elementos básicos de la sociedad, política, economía, religión y arte egipcio y mesopotámico y valoración de sus principales aportaciones a la humanidad. 4. Búsqueda y tratamiento de la información en diferentes fuentes textuales y arqueológicas. 		
--	--	--	--

Imagen 3. Contenidos correspondientes al Criterio de evaluación nº 3 del Currículo de Geografía e Historia establecido por la LOMCE para Canarias.

Hemos extraído el criterio y los contenidos del currículo de Geografía e Historia establecidos por la LOMCE para la educación en Canarias para que nos sea más fácil su consulta y utilizarlo de guía en este proyecto. Los contenidos que recogen serán los que sigamos para construir nuestra propuesta.

Como se puede observar en el contenido, no solo se trata Egipto sino también Mesopotamia, en nuestro caso nos centraremos en el primer mencionado dado que el contexto del videojuego se centra en él, con esto no queremos decir que Mesopotamia, en la práctica, no lo tratemos, tan solo que para este ámbito geográfico utilizaríamos otros medios. Por ello resaltamos que, en este caso, nuestra propuesta esta enfocada al contexto de Egipto.

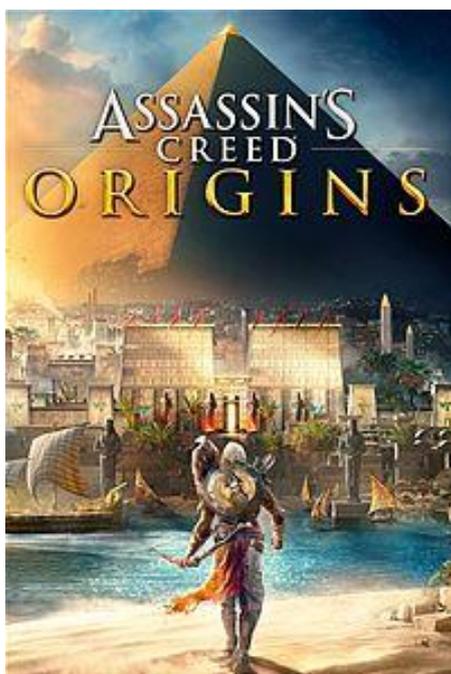
Nuestra propuesta consistirá en extraer del videojuego las imágenes e información relevantes y a partir de ellas explicar el tema en el curso de 2º de la ESO. A continuación, expondremos las diapositivas que utilizaríamos para esta propuesta. Igualmente, también incluiremos las explicaciones, ámbitos y contenidos a tratar con esas diapositivas concretas. Como mencionamos en la introducción, en la práctica esto se llevaría a cabo a través de una presentación utilizando el Prezi y del que adjuntamos el enlace³, sin embargo, para exponerlo y explicarlo por escrito debemos adjuntar los diferentes fotogramas para ir desarrollando la propuesta. Hemos elegido el Prezi para llevar a la práctica esta propuesta porque no se trata del programa típico (que suele ser el power point) y de esta forma los alumnos también tendrán curiosidad, además en el montaje no se muestra texto más allá del propio texto explicativo que contienen algunas imágenes. Esto tiene su explicación pues cuando se muestra proyectado texto los alumnos se dedican a leerlo y atienden menos a la explicación del docente, y mi idea es que de forma conjunta (alumno y profesor) vayan extrayendo de los fotogramas empleados aquellas cuestiones sobre las que construir el tema.

Tenemos que explicar un detalle importante antes de pasar a la propuesta, se trata de los fotogramas, como se observará las imágenes que adjuntamos, en su gran mayoría a excepción de tres de ellas, son extraídas personalmente del videojuego ya sea modo jugador o recurriendo al modo historia, esto lo recalamos porque dichas ilustraciones extraídas personalmente llevarán su respectiva nota a pie de imagen pero solo indicando que es lo que se ilustra dado que todas han sido extraídas del mismo videojuego y por la misma persona por lo que he preferido hacer una aclaración antes para no repetir lo mismo en todos los fotogramas. En el caso de las tres imágenes que no son extraídas personalmente del videojuego pero que están presentes en la propuesta irán acompañadas

³ <https://prezi.com/prtemnehd1av/assassins-creed-origins-y-la-ensenanza-de-la-geografia-e-historia/>

de sus respectivas notas e indicaremos su autoría como se establece en las normativas en la bibliografía.

Pasamos ahora con la propuesta en sí. Al comenzar la clase lo primero que realizaremos es la proyección de la portada del videojuego:



Con esta imagen partiremos, de esta forma el alumnado se preguntará de forma curiosa el por qué se les plantea la ilustración del Assassin's Creed Origins. A partir de aquí realizaremos una lluvia de ideas del por qué, que tiene que ver con los contenidos y cómo es posible aprender partiendo de este material.

Se les explicará que se trata de una creación con investigaciones largas y contrastadas detrás y por ello es útil en la enseñanza de la Historia, concretamente de la Historia egipcia.

Imagen 4. Portada del Videojuego

Assassins Creed Origins.

Para indagar más en el Assassin's Creed Origins, antes de comenzar a extraer contenido útil de sus fotogramas, les pondremos un vídeo que muestra el tráiler del juego que nos atañe: <https://www.youtube.com/watch?v=cK4iAjzAoas>

El tráiler será visualizado hasta el minuto 1:45 ya que con esto será suficiente para que los alumnos observen que hasta de un video es posible sacar información. Para confirmarles que es posible aprender a partir de este material pasaremos a explicar el tema en sí y para ello nos centraremos en fotogramas del juego que han sido extraídos por la profesora. De modo que no contendrán nada inapropiado para el alumnado.



Imagen 5. Situación geográfica del Nilo.

El primer fotograma nos hará situarnos en el contexto global geográficamente, y más importante aún, destacar las zonas donde se podría habitar cubriendo las necesidades básicas. Por ello he escogido esta imagen del videojuego ya que nos permite mostrar donde se encuentran las zonas verdes, alrededor del Nilo. Detalle de gran importancia ya que la vida egipcia gira en torno a este río.

El siguiente punto que tratar, establecido en el currículo para este curso, adjuntado anteriormente, es la cronología. Para explicarla hemos recurrido al eje cronológico siguiente:



Imagen 6. Eje cronológico del período egipcio.

En este fotograma observamos los distintos períodos por los que pasó el Imperio egipcio, así como acontecimientos destacados.

En relación con los asentamientos, las viviendas y las concentraciones urbanas explicaremos su evolución a partir de las imágenes siguientes:



Aquí recalcaremos la importancia del Nilo, sus ventajas y el por qué tuvieron lugar a sus orillas los primeros asentamientos. Indagando en los pros que tiene el hecho de estar cerca del agua y más teniendo en cuenta el terreno árido en Egipto.

Imagen 7. Orillas del Nilo.

Mencionaremos que las primeras civilizaciones ya sea en Egipto o Mesopotamia tuvieron lugar alrededor de grandes caudales de agua, como son el Nilo, el Tigris y el Eufrates.

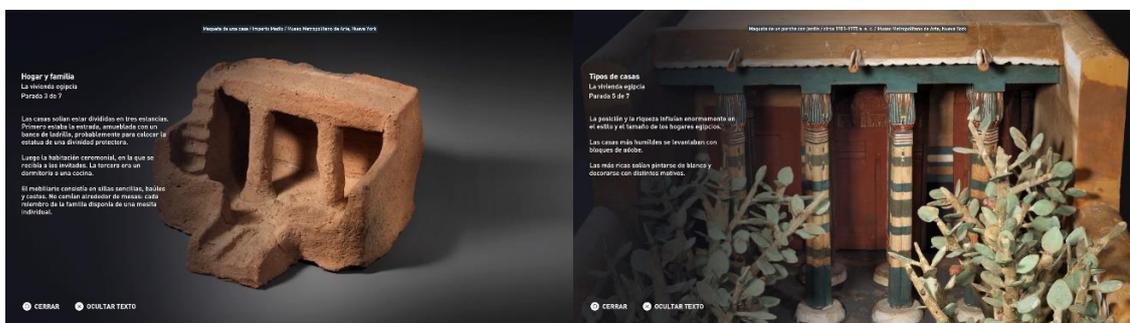


Imagen 8. Vivienda egipcia.

Imagen 9. Vivienda egipcia posterior.

A medida que se producían los asentamientos las viviendas iban evolucionando, y con las imágenes anteriores los educando podrán comprobar que los espacios habitacionales iban desarrollándose no solo en materiales empleados sino en función de la economía de aquellos que las moraban.



Imagen 10. Pueblo egipcio a orillas del Nilo.



Imagen 11. Núcleo urbano, Alejandría.

Al igual que las viviendas evolucionaban, los núcleos poblacionales también lo hacían, desde aldeas hasta convertirse en núcleos urbanos como Egipto o Alejandría.

Tras explicar las concentraciones urbanas nos centraremos en la escritura, los jeroglíficos y la piedra roseta.



Imagen 12. Jeroglífico.

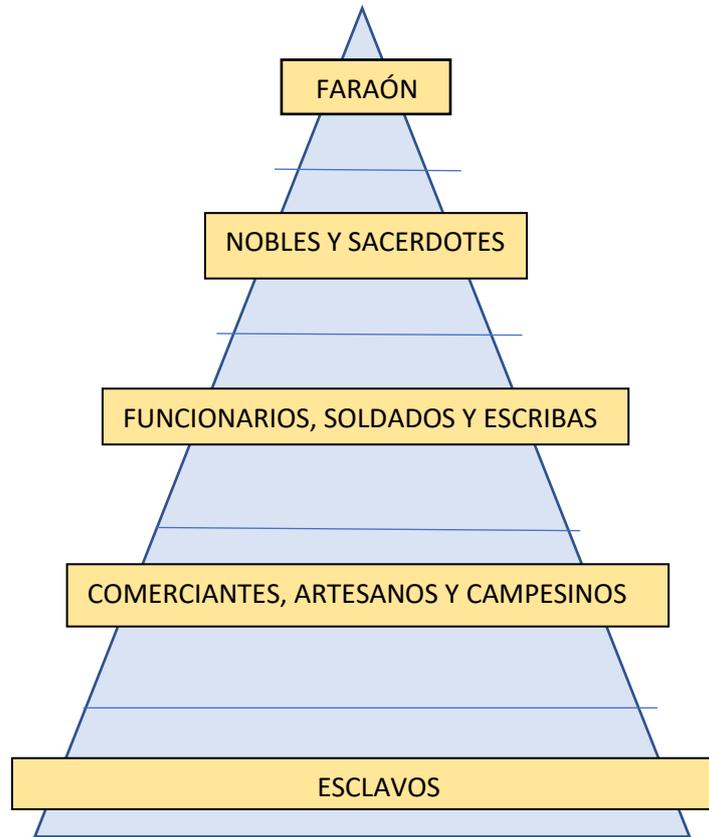


Imagen 13. Piedra Roseta.

Sabemos que es muy probable que el alumnado conozca o haya visto alguna vez algún jeroglífico porque junto con las pirámides o faraones es lo más común cuando se habla de Egipto, sin embargo, creo que desconocen la importancia de la piedra roseta y su relación con la escritura egipcia por ello les mostraremos las dos ilustraciones e indagaremos en la importancia de éstas.

En lo referente al apartado de la sociedad y cómo estaba dividida nos ceñiremos a un esquema visual donde se aprecien las diferentes clases y después recurriremos a diferentes avatares del Assassin's Creed Origins para conocer algunas características de la población.

Assassins Creed Origins. Otra forma de aprender.



Esquema sociedad egipcia. Fuente: creación propia.

Tras explicar los diferentes estamentos nos detendremos en algunos ejemplos concretos:

MUJER EGIPCIA



Imagen 14. Ejemplo
mujer egipcia.

NOBLE EGIPCIA

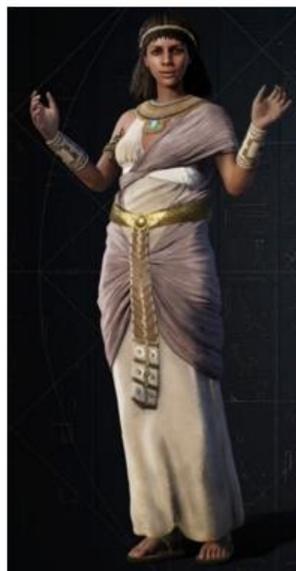


Imagen 15. Ejemplo
noble egipcia.

NOBLE EGIPCIO



Imagen 16. Ejemplo noble egipcio.

Con las ilustraciones anteriores los educandos serán capaces, a través de la vestimenta y los adornos, de distinguir las clases sociales y lo que caracterizaba a cada estamento.

Pasaremos a continuación con la organización política donde se verá claro que el faraón, persona divinizada, encabeza la política. Con el siguiente esquema queda claro el organigrama político egipcio.



Esquema organización política egipcia. Fuente: creación propia.

El siguiente contenido a tratar sería la economía, este apartado se trata muy bien en el videojuego pues se ve claro los campos de agricultura, la ganadería, el comercio, las telas, entre otros, y como es obvio también hemos extraído fotogramas para tratar este apartado, no olvidemos que nuestro objetivo es tratar el criterio establecido en el currículo utilizando el Assassins Creed y más concretamente ilustraciones de éste.

En estas imágenes superiores daremos a conocer que el lino, el cuero y las pieles de animales también eran elementos trabajados en Egipto y parte de su economía.

Como curiosidad, destacaremos la importancia del vino para los egipcios y el porqué de su importancia, para ello recurriremos a una ilustración explicativa y nos servirá para enlazar el siguiente punto que no es otro que la religión. Decimos que nos servirá para continuar con el siguiente apartado puesto que se hace mención de un dios egipcio.



Imagen 21. Horus.

Tras la explicación que contiene la ilustración anterior pasaremos a las deidades egipcias. Explicando que se trata de una religión politeísta, marcada por la importancia del viaje tras la muerte, sus procesos de embalsamamiento y momificación y sus lugares de enterramientos de faraones, las pirámides. Todo lo mencionado contenido en el Libro de los muertos egipcio.

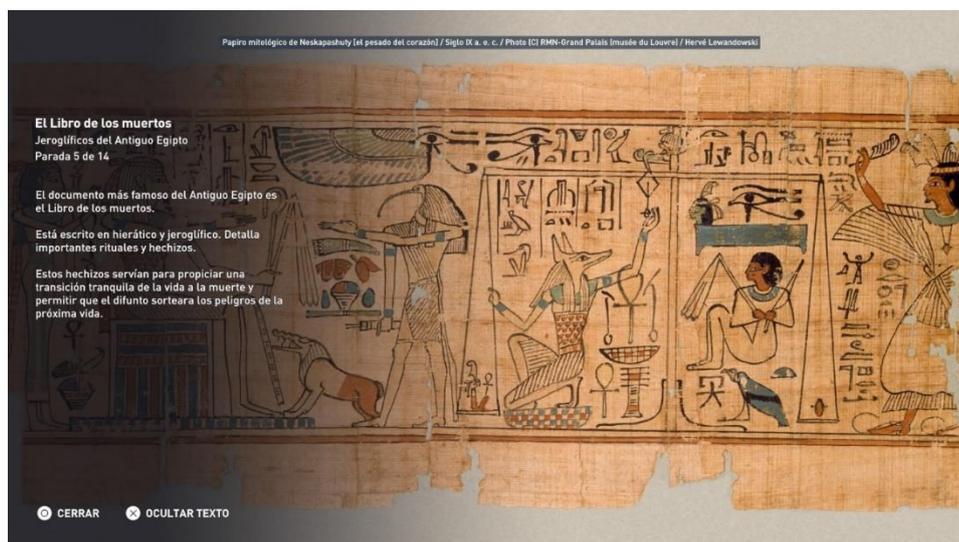


Imagen 22. Papiro mitológico.



Con estas dos imágenes nos centraremos en los diferentes dioses relevantes para la sociedad egipcia y en la importancia que le daban al viaje tras la muerte.

A través de la explicación del libro de los muertos los educando entenderán que la muerte para los egipcios es el comienzo de un viaje hacia otra vida donde primaba las reliquias con las que eran enterrados.

Imagen 23. Dioses egipcios.



Imagen 24. Proceso momificación.



Imagen 25. Momia con envoltura de cartonaje.

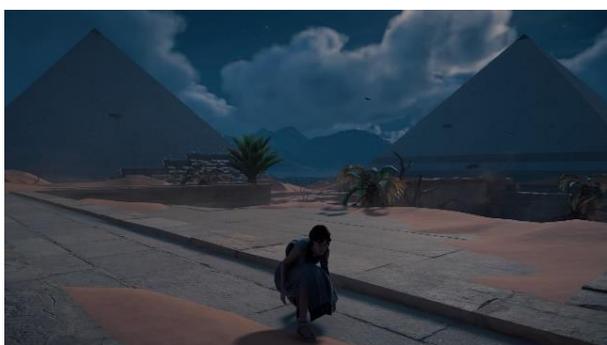


Imagen 26. Visión pirámides egipcias.

En el videojuego también encontramos fotogramas muy interesantes para explicar el proceso que se lleva a cabo para la momificación además de imágenes relevantes de las pirámides, elemento característico del Imperio de Egipto.

El penúltimo punto que explicaremos en nuestra propuesta se encuentra el arte egipcio y tras todo lo explicado en la “clase” los alumnos ya tendrán una idea sobre esto. El arte acapara la escultura, arquitectura, pintura y orfebrería.



Imagen 27. Dibujo.



Imagen 28. Escultura.

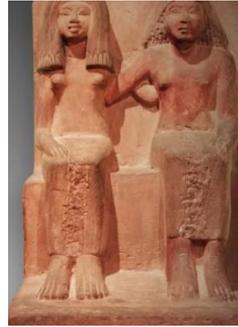


Imagen 29. Estatua doble.



Imagen 30. Relieve.

Con las presentes los alumnos verán ejemplos del arte egipcio extraídos del videojuego.



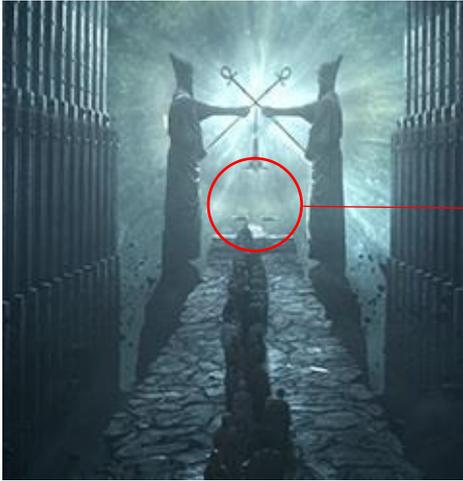
Imagen 31. Sarcófago de Tutankamón



Imagen 32. Pirámide.

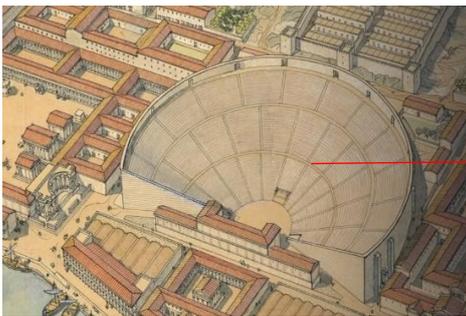
El último apartado en el que tenemos que detenernos es en las aportaciones de los egipcios a la humanidad. Realmente la intención es que los alumnos puedan expresar ellos mismos la respuesta a esta incógnita ya que tienen a estas alturas los conocimientos sobre el Imperio egipcio.

Sin embargo, también crearemos una diapositiva, pero esta vez, no utilizaremos solo ilustraciones del videojuego sino también de la actualidad para que así vean lo que esta sociedad legó a la posteridad.



La balanza para juzgar la verdad y conceder el paso al otro mundo tras la muerte. En esta ocasión utilizamos una imagen del fragmento de la película Dioses de Egipto (2016).

Imagen 33. Escena donde se aprecia la balanza de la verdad.



El Mouseion, es otra de las cosas heredadas de Egipto. Centro del saber y de las Ciencias.

Imagen 34. El mouseion.

La escritura, factor vital y que marcó el inicio de otra etapa histórica (La Edad Antigua).

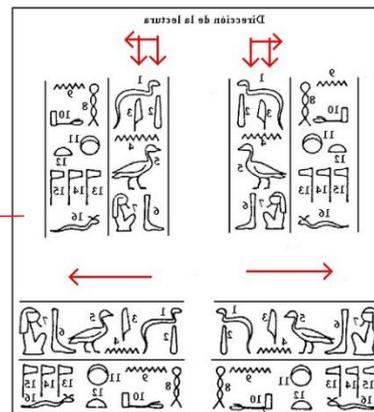


Imagen 35. Descifrando jeroglíficos.

También legaron conocimientos arquitectónicos y matemáticos a través de la construcción de sus monumentos más relevantes, las pirámides. En el ámbito de la

medicina también evolucionaron con ciencia médica para dolencias, aunque en este caso todavía estaba muy presente la religión y pociones. Para estos casos no recurriremos a fotogramas puesto que las pirámides y el proceso de embalsamamiento y momificación ya lo habremos tratado en otros apartados.

Con este último punto hemos concluido lo que constituye en sí la propia propuesta de enseñanza del mundo egipcio a través del Assassins Creed Origins.

Esta propuesta sigue los contenidos y criterios establecidos en el currículo de Historia para 2º de la ESO, igualmente trata las diferentes capacidades que los alumnos deben adquirir y trabajar como son CMCT (Competencia Matemática, Ciencia y Tecnología), AA (Aprender a Aprender), CD (Competencia Digital), CEC (Conciencia y Expresiones Culturales) y CSC (Competencias Sociales y Cívicas).

QUÉ PODEMOS APRENDER

Realmente lo ideal sería llevarlo a la práctica para concluir lo que se puede aprender sobre lo propuesto y cómo los alumnos acogen dicho proyecto. Al no ser posible, en mi caso, más adelante lo llevaré a la práctica, nos ceñiremos a lo que creo que esta propuesta contribuye al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Proponemos una alternativa a la enseñanza convencional, por lo que el alumnado mostrará curiosidad ya que se dará cuenta que existen otras formas de aprender. Realmente esto es primordial teniendo en cuenta la asignatura a tratar, cuya visión del alumnado no ha cambiado. Desde su punto de vista constituye una materia densa y aburrida ya que normalmente se desarrolla en torno al libro de texto. Por lo que les mostraremos que existen alternativas para la enseñanza de la Historia ya que ésta se encuentra en todas partes, hasta en el propio ocio. El ocio constituye una parte fundamental en la vida de los jóvenes y sobre todo lo ocupan las nuevas tecnologías incluido los videojuegos. Con esta propuesta pretendemos que el alumnado además de mostrar interés conozca que existen versiones digitales de juegos con las que se puede aprender, además constituirá un acercamiento del profesorado a los intereses del educando. Todo ello despertará las ganas de aprender, la predisposición y el interés por conocer más acerca del tema, ya que no todos los días utilizamos un videojuego para dar un tema histórico.

No sólo fomentamos la construcción del contenido histórico, sobre Egipto en este caso, sino que haremos que los alumnos conozcan diferentes fuentes, y sean capaces de distinguir la realidad histórica de la ficción.

El fin que perseguimos es la construcción del conocimiento sobre un tema específico y creo firmemente que cuando una clase es amena, diferente e interesante este proceso se produce de forma más fácil.

También pretendemos que el alumnado sea capaz de llevar a cabo diferentes metodologías como es el caso de la resolución de problemas, pues deberán diferenciar fuentes y extraer de fotogramas los contenidos históricos que a su entender se pueden desprender de los mismos. El aprendizaje cooperativo estará presente pues habrá alumnos que ya conozcan el AC Origins y puedan ayudar a los demás colaborando entre ellos.

Igualmente creo que esta iniciativa contribuirá al acercamiento del alumnado al método propio del investigador, contrastando fuentes e iniciando investigaciones. Los alumnos a partir de este momento cuando jueguen a algún videojuego se plantearán qué contenidos son reales y recordarán esta clase. Mi objetivo no es otro que hacerles ver que de cualquier fuente se puede aprender historia siempre que contrastemos dichas fuentes.

CONCLUSIONES Y PROPUESTAS DE MEJORA

Tras la exposición de la propuesta no cabe duda de que Assassins Creed en general y Origins en particular, es un videojuego que puede ser empleado como material pedagógico y con mucho potencial en lo que, a la educación en Geografía e Historia, en nuestro caso, se refiere. Se trata de un recurso con realidad histórica con fascinantes paisajes, personajes históricos y ambientaciones fidedignas.

Para sacar conclusiones efectivas deberíamos llevarlo a la práctica, a nuestros ojos, las conclusiones sobre la propuesta son las siguientes:

- Alternativa. El proyecto se constituye como una alternativa en la enseñanza de la Geografía e Historia. Hemos señalado las formas convencionales de enseñar esta asignatura y para salvar los inconvenientes que estas formas presentan hemos recurrido a algo novedoso y llamativo.

- Innovador. Decimos que se trata de algo innovador porque no es habitual que los profesores empleen videojuegos para dar lecciones en el aula, y es por esto mismo por lo que hemos escogido este material para llevar a cabo la propuesta.
- Tras este proyecto queda claro que existen videojuegos eficaces para esta especialidad educativa. Material que se ha desarrollado con ayuda de expertos y tras largas investigaciones.

Principalmente estos tres puntos son los más significativos, aunque también lo serían el interés mostrado por los alumnos, su implicación, su efectividad en la construcción del conocimiento, entre otros. Pero esto solo lo podemos suponer, no confirmar hasta que no lo llevemos a cabo. Dado que en mi caso no es posible llevarlo a la práctica, he recurrido a realizar un ensayo con tres alumnos que conozco de la ESO. Este ensayo de la puesta en práctica se ha realizado en un centro cultural el día 7 de junio de 2018, concretamente en el de Los Arroyos en La Victoria de Acentejo donde la monitora me ha permitido utilizar la sala de estudio para que estos tres alumnos pudieran aportar sus opiniones. Les he explicado mi propuesta, mostrándoles el Prezi preparado y que opinan al respecto de esta clase. Una anotación importante es que cuando decimos “clase” no nos estamos refiriendo en este caso a una sola sesión de enseñanza pues esto es imposible dado que es un tema completo del currículo, esta propuesta conllevaría las sesiones oportunas aproximadamente 7, aunque esta cifra no es fija puesto que siempre cabe que se alargue por las cuestiones que puedan surgir en el aula. Tras esta aclaración continuamos donde lo habíamos dejado, estos alumnos cursan la Educación Secundaria Obligatoria en el CEIP Príncipe Felipe de La Victoria de Acentejo. Tras visualizar el proyecto (Prezi) y la explicación de los contenidos he concluido que el interés es mayor utilizando el videojuego para dar la lección, igualmente se han mostrado curiosos y con afán de saber que podían aprender de él. Lo recogido puede tomarse de forma subjetiva puesto que este tema no ha sido expuesto en el contexto del centro educativo, pero podemos orientarnos y saber que opiniones les generan.

Desde el punto de vista de estos alumnos recogemos diferentes opiniones. “*Clase interesante, me ha gustado mucho que utilizaras imágenes de un juego*” Barroso Ainere (2018). “*Entretenida, ojalá me hubiesen explicado a mí el tema así*” Alonso Josua (2018), en este caso se trata de un alumno que asiste a un curso superior al establecido para esta propuesta, sin embargo, creíamos oportuna su opinión puesto que ya había dado el tema y podía comparar. Por último, recogimos otra opinión, “*No sabía que el Assassins Creed*

se podía utilizar para esto, tampoco que existía otra versión, me ha gustado mucho porque es algo que uso” Rodríguez Aday (2018).

Para recoger estas opiniones les hemos pedido que escribiesen sus puntos de vista en un papel, esto se debe a que si lo hiciésemos de forma oral las opiniones podrían haberse solapado.

Tras este pequeño ensayo me queda claro que mi propuesta resulta atractiva al alumnado y que su interés es mayor en el tema a tratar porque no utilizamos los métodos tradicionales.

Como propuestas de mejora con respecto al proyecto lo primero que señalamos es el hecho de que lo ideal sería jugar a la versión didáctica del videojuego en el aula y a partir de ella extraer la información relevante, pero para que esto suceda deberíamos salvar algunos obstáculos tales como los propios instrumentos (Play Station, Videojuego físico, mandos, etc) y las ganas de los alumnos por jugar. Es decir, aunque dispongamos de los recursos para jugar in situ no todos los alumnos podrían jugar ya que se agotarían horas de clase en ello. Por ello nuestra alternativa se constituye como una forma de aprender a partir del videojuego, pero sin jugar a él en sí.

Otra mejora a la presente propuesta sería la de dar ejemplos y alternativas diferentes para otros temas. Con esto queremos decir que deberíamos plantear en el aula otras formas de ocio de las que es posible aprender. Igualmente, también apunto que quizás sería interesante plantearles a los alumnos la tarea de buscar algún recurso del que podamos aprender Geografía e Historia. Esto sería altamente interesante pues el alumnado posee gran capacidad creativa y de esta forma estarían implicados en su proceso de enseñanza indagando en diferentes fuentes.

Como última mejora destacamos el hecho de relacionar imágenes del videojuego y de la realidad para que observen hasta qué punto está inspirado dicho juego en los datos e imágenes reales que se poseen del período egipcio.

BIBLIOGRAFIA

- Alcaide Spirito C., Cascajero Garcés A., de las Heras Cuenca M., Gutiérrez García J., Ledesma Marín N., Monzón González J., Rayón Rumayor L. y Rodríguez Torres J. (2010). *Materiales curriculares, integración de las TICs y atención a la diversidad*. Madrid. Secretaría General Técnica.
- AEVI, Asociación Española de Videojuegos. (2015). *¿Qué es el sistema PEGI?*. [Último acceso 24/04/2018].
 - o <http://www.aevi.org.es/documentacion/el-codigo-peg/>
- Assassins Creed ES. (2017). *Versión de #WHY GAMES sobre Origins*. [Último acceso 24/04/2018].
 - o <https://www.youtube.com/watch?v=xUldJYIBWnA>
- Azinian H. (2009). *Las tecnologías de la información y la comunicación en las prácticas pedagógicas. Manual para organizar proyectos*. Argentina. Editorial: Novedades Educativas.
- Bello González C., González Carracedo A. I., Plata Suárez J., Quintero Rodríguez S. y Varela Calvo C. *Reflexiones en torno a la aprobación de libros de textos y materiales didácticos*. Universidad de La Laguna. Tenerife.
- Bueno Monreal, M. J. (1997). *Aportaciones metodológicas y curriculares de la biblioteca escolar es el desempeño profesional del profesor: El bibliotecario escolar y su formación*. Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado 1 (0). [Consultada 04/05/2018].
 - o http://ww.w.aufop.com/aufop/uploaded_files/articulos/1224230645.pdf
- Currículo de Geografía e Historia establecido por la LOMCE para Canarias. [Consultada 03/05/2018].

- http://www.gobiernodecanarias.org/educacion/web/secundaria/informacion/ordenacion-curriculo/curriculos_eso_lomce.html
- Farciert, F. (2017). *El productor de Assassins Creed Origins habla de la investigación que su equipo realizó para desarrollar el juego*. [Último acceso 10/04/2018].
 - <http://latam.ign.com/assassins-creed-origins/43524/feature/el-productor-de-assassins-creed-origins-habla-de-la-investigacion>
- García, J., Baño, M^a P., Secadas, F. (1985). *Evolución Histórica de la escritura. Estudios*, Universidad Autónoma de Madrid. [Último acceso 11/04/2018].
 - https://gedos.usal.es/jspui/bitstream/10366/79391/1/Evolucion_historica_de_la_escritura.pdf
- González, D. (2017). *Lo que el Assassins Creed Origins enseña sobre el antiguo Egipto*. [Último acceso 10/04/2018].
 - https://www.elespanol.com/videojuegos/20171231/assassins-creed-origins-ensena-antiguo-egipto/273722869_0.html
- Instituto Cervantes (1997-2018). *Materiales curriculares, Diccionario de términos clave de ELE*. Centro Virtual Cervantes. [Consultada 03/05/2018].
 - https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/diccio_ele/diccionario/materialescurriculares.htm
- Notas de opiniones de Josua Alonso, Ainere Barroso y Aday Rodríguez. La Victoria de Acentejo. 2018.
- Pérez Cesari, P. (2018). *Así se ve el modo educativo de Assassins Creed Origins*. [Último acceso 08/05/2018].
 - <http://www.levelup.com/noticias/462198/Asi-se-ve-el-modo-educativo-de-Assassin-s-Creed-Origins>
- RTVE. (2015). *Un 40% de la población española juega habitualmente a videojuegos*. [Último acceso 15/06/2018].

- <http://www.rtve.es/noticias/20150929/14-millones-espanoles-juegan-habitualmente-videojuegos-40-poblacion/1228941.shtml>
- The British Museum. Página web oficial del Museo Británico. [Último acceso 14/05/2018].
 - <http://www.britishmuseum.org/visiting.aspx?lang=es>
- Telemadrid. (2018). Entrevista. *Utilizan el Assassins Creed para enseñar Historia en la Universidad*. [Último acceso 14/05/2018].
 - <https://www.youtube.com/watch?v=fL1MrSK0fa4>

En lo que respecta a las imágenes empleadas en este proyecto destacamos que:

- Los cuadros y esquemas contenidos son de creación propia, así como la imagen 1 correspondiente a un diseño gráfico donde se muestran los ejes cronológicos y los respectivos juegos de la colección Assassins Creed.
- Las imágenes 2 y 3 son extraídas del currículo de Geografía e Historia anteriormente adjuntado.
- La número 4, portada del videojuego, ha sido extraída de: <https://www.ubisoft.com/es-mx/game/assassins-creed-origins/> [Último acceso 02/03/2018].
- La ilustración 31, ha sido extraída de: <https://www.arqueoegipto.net/egipto-para-ninos/> [Último acceso 15/04/2018].
- Imagen 33, en este caso ha sido extraída de internet, sin embargo, he escogido esta y no otra porque se trata de un fotograma de la película Dioses de Egipto (2016). <http://www.mundoplus.tv/blogs/cine/2016/06/21/critica-de-dioses-de-egipto/> [Último acceso 21/05/2018].

- Imagen 35, correspondiente a “descifrando jeroglíficos” ha sido extraída de: <https://lascienciassocialesenlasecundaria.blogspot.com/2013/09/jeroglificos-la-escritura-egipcia-como.html> [Último acceso: 28/05/2018].
- Por último, las imágenes 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 24, 25, 26, 27, 28, 29, 30, 32 y 34 son de creación propia pues se trata de capturas de pantalla a medida que indagaba en el juego para ver que escogía para realizar la presente propuesta.

Assassins Creed Origins. Otra forma de aprender.